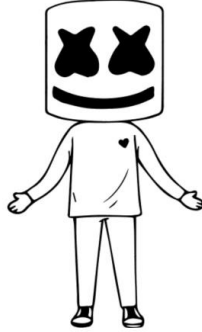


MARSHMELLOW MÜCADELESİ



ANA ÖZELLİKLER

Güçlendirilmiş beceriler	İNŞA ETMEK, LİDERLİK ETMEK, HEDEFLERİ TANIMLAMAK
Şunlar için uygundur:	Öğretmenler, öğrenciler
Zorluk seviyesi	Alçak
Ayar	Grup
Katılımcı sayısı	En az 3
Ortalama süre	60 dakika
Özel ekipman/malzemeler	Evet
Çevrimiçi sürüm	Hayır

1. AÇIKLAMA

Marshmallow Mücadelesi (Skillman, 2006; Wujec, 2010), takımların farklı malzemeler kullanarak en yüksek kendi kendini destekleyen yapıyı inşa etmek için rekabet etmeleri gereken bir takım mücadelesi etkinliğidir: 20 çubuk veya spagetti , bir mezura, bir metre sicim ve bir hatmi.

Marshmallow yapının üzerine yerleştirilmelidir.

Bu oldukça zorlu bir faaliyettir, çünkü insanları birlikte işbirliği yapmaları ve kulenin inşasından kaynaklanan sorunlarla başa çıkmaları gereken bir duruma getirir.

Öğrenciler etkili stratejileri ve iletişim tarzlarının çalışmalarını nasıl etkilediğini analiz etme fırsatına sahiptir.

2. AMAÇ / FAYDALAR

Alıştırma, işbirliğinin dinamiklerini keşfetmeye ve karşılıklı etki süreçlerini yansıtmaya yardımcı olur. Aynı zamanda grup iletişimini, liderlik dinamiklerini vurgular, grup içindeki işbirliği dinamiklerini ve inovasyon süreçlerini keşfetmeye yardımcı olur.

Alıştırma , öğrencilere başarının ekip üyeleri arasındaki yakın işbirliğine bağlı olduğunu göstermeye yardımcı olur.

3. İLGİLİ BECERİ KÜMELERİ

Zorluk, ekibin farklı uzmanlık kümelerinden çeşitli yönleri birleştirmesine dayanmaktadır. YAPI ile ilgilidir, çünkü meydan okuma sırasında ortaya çıkan ekip çalışması karşılıklı bir etki sürecidir.

Zorluk, liderliği üstlenen bir lider olduğunu varsaymaz, ancak tüm ekip üyelerinin işbirliğine dayalı bir süreçtir, liderlik farklı tarafından paylaşılır. üyeleri, onlarla birlikte farklı noktalarda liderlik alarak, bu nedenle LİDERLİK ile ilgilidir.

Zorluğun gelecekte ulaşılacak bir hedefe dayanması "en yüksek kendi kendini destekleyen yapıyı inşa etmek" ve süreç boyunca farklı hipotezlerin araştırılması gerçeğidir. HEDEF BELİRLEMENİN tüm alanları ile ilgilidir.

Son olarak, ama en az değil, aynı zamanda ÇÖZÜMLERE odaklanma ile de bağlantılıdır, çünkü öğrenciler bizi bekleyen zorluk için bir çözüm bulmak zorundadır.

4. UYGULAMA NASIL YAPILIR

Adım 1 / Hazırlık:

(Alıştırmanın nasıl hazırlanacağını ve katılımcıya nasıl sunulacağını açıklamak ZORUNLU)

Her şeyden önce, her takım için bir marshmallow meydan okuma kiti oluşturmanız gerekir. Her kit 20 ahşap veya spagetti çubuğu, 1 metre yapışkan bant, 1 metre sicim ve 1 hatmi içerir.

Grubu 3 ila 6 kişilik ekipler halinde düzenleyin. Her takım bir masanın etrafında veya yerde oturmalıdır. Tüm grup aynı alanda çalışmalıdır.

Etkinliğin nasıl çalıştığını ve hedeflerini açıklayın.

- En yüksek kendi kendini destekleyen yapının inşasında yer alan faaliyet.
- Kule 20 spagetti çubuğundan oluşurken, hatmi tepesine yerleştirilmelidir.
- Marshmallow, kulenin dengesini tehlikeye atabilecek bir unsur olarak çalışır.
- Kule tarafından desteklenecek kadar hafiftir, ancak aynı zamanda onu istikrarsızlaştırabilir.

Etkinlik belirli bir süre içinde gerçekleştirilmelidir, normalde öğrencilerin özelliklerine ve olgunluklarına bağlı olarak 20 dakika biraz daha fazla olabilir. Ancak bunun farkında olun, çünkü meydan okumanın yaratıcıları, zaman grubu dinamiklerinin baskısı altında daha kolay ortaya çıktığını ve daha fazla olduğunu öne sürmektedir. hem kolaylaştırıcı hem de öğrenciler için açıktır.

Masanın veya zeminin yüzeyinden marshmallow'un tepesine kadar ölçülen en yüksek yapıyı inşa eden ekip mücadeleyi kazanır.

- Kule sonunda kendi başına durmalıdır.
- Diğer nesnelere asılmamalı veya yaslanmamalıdır.

Her takım, kuleyi inşa etmek için bina kitinde emrindeki malzemeleri tercih ettiği şekilde kullanabilir (ayrıca kesebilirler). Bununla birlikte, hatmi ağacı yapının tepesine yerleştirilmelidir ve daha küçük parçalara ayrılamayan tek şeydir. Hatmisini kasıtlı olarak kesen, yok eden, gizleyen veya yiyen herhangi bir takım diskalifiye edilir.

2. Adım

Her ekibe malzeme teslim edin ve başlamaya hazır olduklarında geri sayımı başlatın.

Bir aciliyet duygusu hissetmeleri gerektiğinden, onlara periyodik olarak geçen zamanı hatırlatın.

Egzersiziz orijinal yaratıcıları, zamanın her 12 dakikada bir, 9 dakika (yarım), 7 dakika, 5 dakika, 3 dakika, 2 dakika, 1 dakika, 30 olarak adlandırılabilceğini öne sürüyor. saniyeler ve on saniyelik bir geri sayım.

Son adım / Sonuçlar

(Egzersizizi tamamlamak için ne yapılması gerektiğini açıklamak ZORUNLU)

Her yapıyı ölçün ve ölçerken yükseklikleri çağırın.

Tüm ölçümler toplandıktan sonra, yarışmanın kazananını ilan edin.

5. BİLGİLENDİRME

Tüm grubun yansımaları kolaylaştırmak ve süreçlerini tartışmak için, TASC çerçevesini uygulamaya karar vererseniz, aşağıdaki gibi sorular sormanızı öneririz:

- Grup olarak nasıl çalıştınız?
- Rollerinizi nasıl dağıttınız ?

- *Grupta liderliği kim aldı? Lider etkinlik boyunca aynı mı kaldı? Eğer öyleyse, neden? Değilse, rol nasıl değişti?*
- *Meydan okumayı üstlenirken üstlendiğiniz rolleri beğendiniz mi?*
- *Ekip çalışmasına nasıl başarılı bir şekilde katkıda bulundunuz? Size gerçekten yardımcı olan ne yaptınız?*
- *Tatbikat sırasında ortaya çıkan ekibinizde takdir ettiğiniz kaynaklar nelerdi?*
- *Kendiniz hakkında ne öğrendiniz ve sorunlarla nasıl başa çıkacaksınız?*
- *Etkinlik sırasında yaklaşımınız veya sorunlarınız nasıl değişti?*
- *Bu deneyimden başka bağlamlarda uygulayabileceğiniz hangi içgörüler elde edebilirsiniz?*
- *Bu meydan okumayı yapmakta yardımcı ve etkili olan kullandığınız yaklaşımı kasıtlı olarak uygulamaya karar verseydiniz, yapabileceğiniz ilk şey ne olurdu?*

6. ÖZEL MATERYALLER

- 20 spagetti çubuğu (grup başına) (çiğ).
- 1 metre ip (grup başına).
- 1 metre yapışkan bant (grup başına).
- 1 kağıt torba veya zarf (grup başına).
- 1 hatmi (grup başına).
- Ölçüm bandı.
- bir çift makas.

7. İPUÇLARI ve PÜF NOKTALARI

Amaçları göz önüne alındığında, bu aktiviteyi 4-5 kişilik bir grupta da önerebilir ve spagetti kulesini inşa etmek için birlikte çalışmalarını isteyebilirsiniz. En yüksek kuleyi bulmak için bağlam ve karşılaştırma unsuru bu faaliyetin zorunlu bir yönü değildir.

Ancak, takım büyüklüğü için zor ve hızlı bir kural yoktur.
Ancak, ekiplerinizin çok büyük olmadığından emin olun.
3 ila 6 üyeli gruplar genellikle verimli çalışır.

Egzersizin amacı hakkında çok net olduğunuzdan ve kuralları açıkça ilettiğinizden emin olun.
Muhtemelen kuralları birkaç kez tekrarlamak isteyeceksiniz; İnsanlar malzemelerle oynayabilir ve yeterince dikkat etmeyebilir.
Bu nedenle, insanların dikkatinin dağılmasını önlemek için kuralları açıkladıktan sonra materyalleri her ekibe dağıtmanızı öneririz.

Katılımcılara bu alıştırmaların anaokulu öğrencilerinden dünyanın önde gelen şirketlerinin üst düzey yöneticilerine kadar binlerce kişi tarafından yürütüldüğünü söyleyebilirsiniz.
Bu, daha ciddiye almalarına yardımcı olabilir.



Öğretmen ve Öğrenciler Okul
İklimini Birlikte İyileştiriyor



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Lütfen jumbo veya mini marshmallowların çok iyi çalışmadığını düşünün, bu yüzden bunlardan kaçının. Ayrıca, eski olanlar muhtemelen aynı yumuşaklığa sahip olmadığından taze marshmallow kullanın.

8. ÇEVİRİMİÇİ SÜRÜM

Uygulanamaz

9. BİBLİYOGRAFYA - SİTOGRAFYA

Skillman P. (2006). Peter Skillman Marshmallow Tasarım Yarışması. *TED Talk 2006*, Monterey, Kaliforniya.

<https://www.youtube.com/watch?v=1p5sBzMtB3Q>

Wujec T. (2010). Bir kule inşa et , bir takım kur. *TED Konuşması, Şubat 2010*, Monterey, Kaliforniya.

https://www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower_build_a_team/transcript

Bir Marshmallow'un işbirliği hakkında ortaya koydukları: <https://www.inc.com/the-build-network/build-a-tower-build-a-team.html>

Bir kule inşa et, bir takım inşa et | Tom Wujec. https://youtu.be/H0_yKBitO8M